**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

**Beograd, Bul. Kralja Aleksandra 73**

Projekat FUCA

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Resetovanje Lozinke**

**Spisak izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 7.3.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Nikola Barjaktarević  Đorđe Vučinić  Uroš Isaković |
| 27.3.2020. | 1.1 | Ispravljeni zahtevi nakon FR-a | Nikola Barjaktarević |
| 6.6.2020. | 1.2 | Ispravka nakon implementacije | Nikola Barjaktarević |

Sadržaj

[UVOD 4](#_Toc42343762)

[Rezime 4](#_Toc42343763)

[Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc42343764)

[SCENARIO UPOTREBE RESETOVANJE LOZINKE 4](#_Toc42343765)

[Kratak opis 4](#_Toc42343766)

[Tok događaja 5](#_Toc42343767)

[Korisnik zahteva resetovanje lozinke bez logovanja 5](#_Toc42343768)

[Korisnik zahteva resetovanje lozinke dok je ulogovan 5](#_Toc42343769)

[Posebni zahtevi 5](#_Toc42343770)

[Preduslovi 5](#_Toc42343771)

[Posledice 5](#_Toc42343772)

# UVOD

## Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za resetovanje lozinke.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj dokument služi radi definisanja navedene funkcionalnosti i kao takav je namenjen svim članovima projektnog tima. Na početku će biti opisana sama funkcionalnost. Zatim će biti predstavljen tok događaja scenarija upotrebe, a potom će biti opisani posebni zahtevi, preduslovi i posledice datog slučaja upotrebe.

# SCENARIO UPOTREBE RESETOVANJE LOZINKE

## Kratak opis

Ukoliko dođe do potrebe da se lozinka promeni bez pristupa nalogu, to je moguće uraditi preko emaila.

## Tok događaja

### Korisnik zahteva resetovanje lozinke bez logovanja

1. Korisnik pritiska dugme „Login“.
2. Korisnik pritiska hiper-tekst „Forgot Password“.
3. Korisniku se prikazuje nova stranica sa tekstualnim poljem u koje treba da upiše svoj email.
4. Korisnik upisuje email.
5. Korisnik pritiska dugme „Request Password Reset“.
6. Klikom na link koji je poslat na email korisniku se otvara stranica na kojoj može da izabere novu lozinku.
7. Klikom na dugme „Reset Password“ korisnik menja svoju šifru u bazi podataka.

### Korisnik zahteva resetovanje lozinke dok je ulogovan

1. Korisnik pristupa stranici „My Account“.
2. U formu upisuje svoju trenutnu šifru, a zatim i željenu novu šifru.
3. a) Igrač je uneo ispravnu šifru i sadržaj u bazi podataka se promenio

b) Igrač je napravio grešku i vraćen je da pokuša ponovo.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Korisnik mora biti igrač ili moderator. Gost nema pravo prijavljivanja.

## Posledice

Promenjen sadržaj baze podataka.